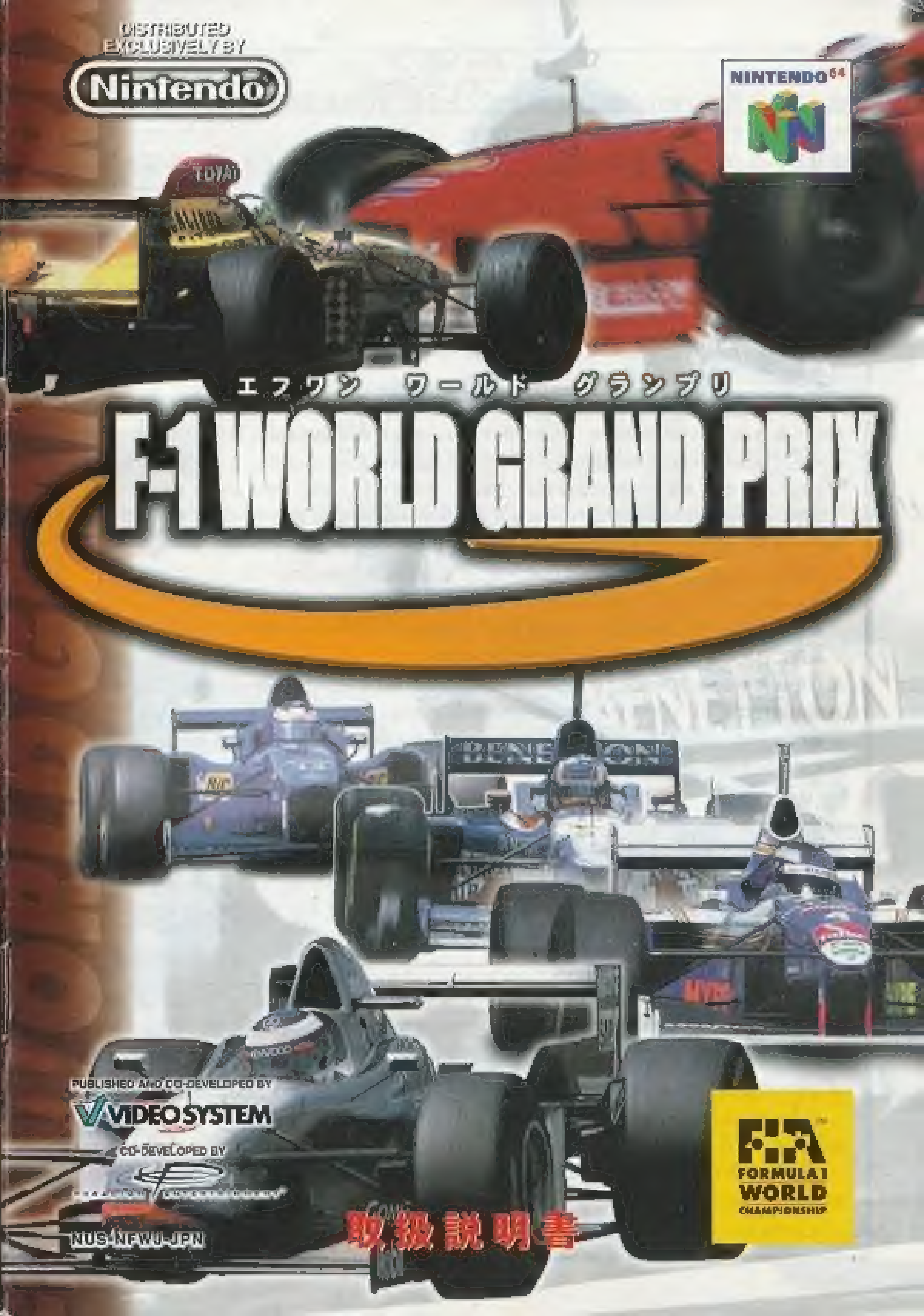

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY
Nintendo
NINTENDO64
エフワン ワールド グランプリ
F-1 WORLD GRAND PRIX
PUBLISHED AND CO-DEVELOPED BY
VIDEO SYSTEM
CO-DEVELOPED BY
NUS-NFWJ-JPN
取扱説明書
FIA
FORMULA 1
WORLD
CHAMPIONSHIP

ごあいさつ

このたびは任天堂"NINTENDO 64"専用ソフト『F1 WORLD GRAND PRIX』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康上のご注意

⚠警告

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注意

- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

振動パックを使用される場合

⚠警告

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

使用上のご注意

⚠警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。
●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

⚠注意

●NINTENDO 64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。
●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
●3Dスティックを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますのでご注意ください。

NINTENDO 64 コントローラについて

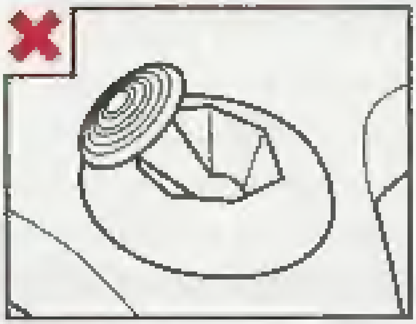
NINTENDO 64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。





この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、Lトリガーボタンと Rトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。

＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

コントローラコネクタへの接続



このゲームでは1人用のゲームモードの場合、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1に接続してください。『2 PLAYER（対戦）』モードで2つのコントローラを使用するときは、コネクタ1・2に接続してください。その場合、コネクタ1が1P用、コネクタ2が2P用のコントローラと設定されます。**ただしゲーム中に接続を変更した場合は、一旦本体の電源を切らないかぎり操作できなくなりますのでご注意ください。**

※『2 PLAYER（対戦）』モードで遊ぶときは、2つのコントローラを用意してください。

コントローラの握りかた



このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかたをお奨めします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができるので、主な操作が3Dスティックに集中しているこのゲームを快適にプレイすることが可能です。

CONTENTS

コントローラの操作方法

Lトリガー

Rトリガー



十字キー
- ステアリング
- メニュー等の選択

Cボタンユニット

Aボタン
- アクセル
- メニュー等の決定

Bボタン
- ブレーキ
- メニュー等のキャンセル

スタートボタン
- ポーズ
- メニューの決定

Zトリガー
- ドライバーやコースのプロフィール CHALLENGEのシナリオの表示

3Dスティック
- ステアリング
- メニュー等の選択

コントローラタイプの設定

FUNCTIONS	STANDARD	WHEEL
ステアリング	3Dスティック（または十字キー）左右	3Dスティック左右
アクセル	Aボタン	3Dスティック上
ブレーキ	Bボタン	3Dスティック下
バック	Z（またはL）トリガーとAボタン同時入力	Z（またはL）トリガーと3Dスティック上同時入力
シフトアップ（マニュアルトランスミッション使用時）	Rトリガー	Rトリガー
シフトダウン（マニュアルトランスミッション使用時）	ZまたはLトリガー	ZまたはLトリガー
視点切り替え	Cボタンユニット上	Cボタンユニット上
左後方視点	Cボタンユニット左	Cボタンユニット左
右後方視点	Cボタンユニット右	Cボタンユニット右
後方視点	Cボタンユニット下	Cボタンユニット下
ポーズ	スタートボタン	スタートボタン

●コントローラタイプがSTANDARDの場合は、下記の操作が行なえます。

ステアリング： 3Dスティックの入力角度により曲がり方が変わります。3Dスティックを斜め下に入力することでより小回りに曲がれます。

フルアクセル： Aボタンを素早く2度押すことで急加速ができます。

アンチロックブレーキ： Bボタンを素早く2度押すことでアンチロックブレーキとなりスピンを防げます。

1. ゲームを始める

ゲームの始め方

カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、電源スイッチをオンにしてください（このとき、3Dスティックには触らないでください）。タイトル画面が表示されたらスタートボタン（もしくはAボタン）を押し、モード選択画面に移ります。



ゲームモードの選択



EXHIBITION

決勝レースのみを楽しむモードです。ドライバーとしてTELEVISION CAMERAMANを選べば、AI同士のレースを観戦するBROADCASTモードが楽しめます。

GRAND PRIX

リアルに再現された97年度F1グランプリに参加して、ワールドチャンピオンを目指すモードです。

CHALLENGE

97年度F1グランプリの史実をモデルにしたシナリオを達成するモードです。

TIME TRIAL

プレイヤーのマシン1台だけで、練習に専念するためのモードです。ゴーストと競争することで、より効果的な練習ができます。

2 PLAYER

他のプレイヤーと対戦プレイができます。

ドライバー、コースの選択

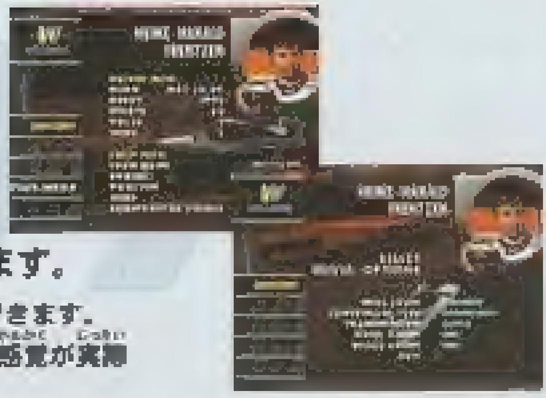
モードを選択したら、次に操作するドライバーやコースを選びます。（GRAND PRIXモードの場合は11ページを、CHALLENGEモードの場合は13ページをご覧ください。）



DRIVERS

操作するドライバーを選びます。

※Zトリガーを押すと、ドライバーのプロフィールが表示されます。



ドライバーを決定したら、操作方法について設定します。

SKILL LEVEL： ROOKIE/PROFESSIONAL/CHAMPIONが選択できます。ROOKIEは初心者向きで、CHAMPIONでは操作感覚が実際のF1マシンの挙動に近くなります。

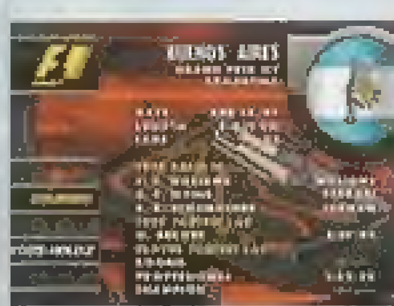
CONTROL TYPE： STANDRADとWHEELが選択できます。

TRANSMISSION： ギアチェンジの方法を設定します。AUTOとMANUALが選択できます。

ACCEL ASSIST： オンにすると、ホイールスピンしないようにアクセルが調整されます。(SKILL LEVELがROOKIEの場合のみ)

BRAKE ASSIST： オンにすると、コーナーに来たときに自動的にブレーキがかかります。(SKILL LEVELがROOKIEの場合のみ)

COURSES



レースを行うコースを選びます。全17コースから選択できます。

※Zトリガーを押すと、コースのプロフィールが表示されます。

OPTIONS (RACE OPTIONS)



レースのコンディションを設定します。
(モードによって項目や選択内容は変わります。)

97EVENTS： オンにすると、予選の結果や天候、プレイヤー以外のドライバーのリタイアなどが97年度のレース状況にしたがって再現されます。

GRID POSITION： プレイヤーのスタート位置1～22を設定します。

DAMAGE： ダメージのON/OFFを設定します。

PIT IN： オンにすると、燃料とタイヤが消費するようになります。

FLAGS： オンにすると、レースを規制するフラッグが有効になります。

WEATHER： 天気をSUNNY/PARTLY CLOUDY/CLOUDY/LIGHT RAINY/RAINY/RANDOMから選びます。(97EVENTSをオンにすると選択できません。)

LAPS： 周回数(2/4/8/16/HALF/FULL/FREE RUN)を設定します。

SYSTEM (SYSTEM OPTIONS)

画面の表示やサウンドなどの設定をします。詳細については、「SYSTEM OPTIONSについて」(15ページ)をご覧ください。

START

準備ができたら、STARTを選びます。スタートするとイントロが始まります。

PADDOCK

PADDOCK画面では、自由にマシンのセッティングを変更することができます。
3Dスティックの左右で画面下の項目を選択し上下で画面右の項目を選択します。
セッティングしたマシンの能力はバーグラフによって表示されます。



SPEED：最高速度
ACCEL：加速性能
TURN：コーナリング性能
BRAKE：ブレーキ性能

❶ TELEMETRY：テレメーターを表示して、自分の走行を解析できます。

❷ RESULTS：現時点でのプレイヤーの成績(予選成績やドライバーズポイント)を確認することができます。

❸ LOAD：セッティングの変更を行います。CUSTOMIZEを選択すると自分の好きなセッティングを作成することができます。また、TRACK SETを選択するとコースにあったセッティングへ自動的に変更されます。以前保存したセッティングをロードする場合はSETTING A～Gを選択します。STARTでレースを開始します。

❹ SAVE：作成したセッティングをセーブすることができます。セーブできるセッティングは最大7つまでです。

セッティングについて

LOAD項目のCUSTOMIZEを選択すると、自分の好きなセッティングを作成することができます。

FUEL：燃料の量の調節をします。多く入れるほど長く走れますが、車重が重くなるのでACCEL、TURN、BRAKEのパラメーターが低下します。

TYRE：タイヤの種類を選択します。SLICKは晴れ用で、RAINとHVY RAINは雨用です。INTERMEDは晴れ用と雨用の中間の性能を持っています。またSOFTはグリップ力が優れていますが耐久性に劣り、HARDはグリップ力に劣りますが耐久性に優れています。

F-WING, R-WING：フロントとリアウイングの角度を設定して、ダウンフォースを調節します。角度が大きいとTURNとBRAKEのパラメーターは上がりますが、空気の抵抗が強くなるのでSPEEDとACCELのパラメーターが下がります。

GEAR	ギアの種類を変更してマシンの加速性能と最高速度を調節します。LOWに設定すると最高速度は下がりますが、加速性能が上がるため低速コース向けとなります。
SUS	サスペンションの種類を選択します。HARDに設定するほどACCEL、TURN、BRAKEのパラメーターは上がりますが、タイヤの消耗が早くなります。
STEERING	ステアリング比を変更します。値を大きくするほど小回りで曲がることができますが、高速時のコーナリングではスピンしやすくなります。

※オーバーステア、アンダーステアについて

フロントウイングとリアウイングの設定バランスによって、コーナリング時のマシンの挙動が大きく変化します。フロントウイングの設定がリアウイングに比べて大きすぎると、マシンがスピンしやすくなる「オーバーステア現象」が発生します。逆にリアウイングの設定が大きすぎると曲がりにくくなる「アンダーステア現象」が発生します。また、マシンによっては最初からオーバーステア気味であったり、アンダーステア気味である場合があります。

画面の見方



❶ 順位の表示
❷ 現在のラップ回数
❸ ワーニングランプ

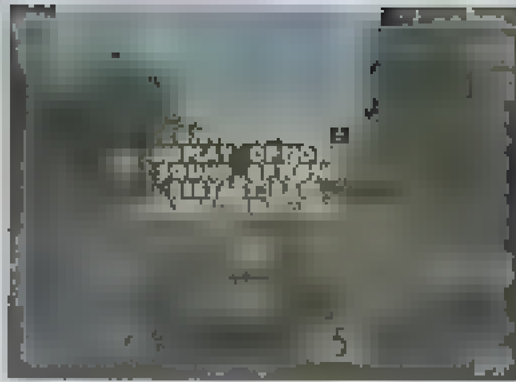
SUS	サスペンションの損傷。点滅するとコーナリング時のマシンの挙動が不安定になります。
TYRE	タイヤの摩耗。点滅するとスリップしやすくなります。
AERO	ウイングの破損。点滅するとマシンのダウンフォースが減少します。
GEAR	ギアの損傷。点滅するとシフトチェンジが効かなくなります。
ENG	エンジンのダメージ。点滅すると出力が上がらなくなります。
FUEL	燃料の残量。点滅するとガス欠（リタイア）の危険があります。

❹ スピードメーター
❺ タコメーター
❻ シフトポジション（ギアの位置）
❼ テロップ　ラップタイム、区間タイムなどの情報が表示されます
❽ フラッグ

チェッカーフラッグ：	ゴールするときに振られます。
ブラック&ホワイトフラッグ	逆走など、反則行為を行ったドライバーに対する警告です。
ブラックフラッグ	反則行為によって失格となるドライバーに対して振られます。
イエローフラッグ	コース前方で事故が発生したことを知らせます ※この旗の提示中はライバルカーを抜いてはいけません
レッドフラッグ	大きな事故などによって、レースが中断されていることを知らせます。
グリーンフラッグ	イエロー（レッド）フラッグが解除されたことを知らせます。

ポーズメニュー

ゲーム中にスタートボタンを押すと、一時中断され次の項目を選ぶことができます。



CONTINUE RACE	ポーズを解除しレースを再開します
DISPLAY OPTIONS	レース中の画面表示を変更します。 ※詳しくは15ページをご覧ください。
SOUND OPTIONS	ゲーム中の音量を変更します。 ※詳しくは15ページをご覧ください。
PADDOCK	レース中にパドック画面に戻ることができます。
RESTART RACE	同じレースを最初からやり直します。
RESTART SESSION	
RETIRE FROM RACE (注1)	レースを中止しRESULT画面へ移行します。
QUIT SESSION	

※モードにより選択できない項目もあります。

ピットメニュー

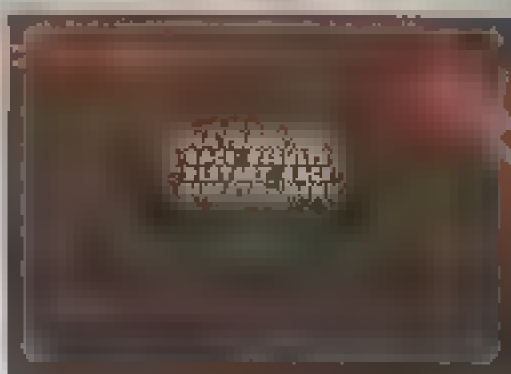
レース中にピットインすると、給油やタイヤ交換などができます。GRAND PRIXの練習走行や予選、TIME TRIALでは、ピットインするとPADDOCK画面になります。



FUEL	燃料の補給量を設定します。
TYRES	タイヤの交換を行います。 KEEPを選択すると交換しません。
FRONT WING	フロントウイングの角度を調整します。
REAR WING	リアウイングの角度を調整します。

レース終了

レースを終了すると、レース結果やリプレイを見ることができます。



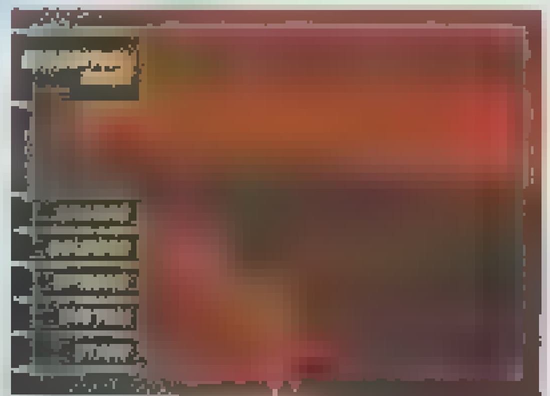
RACE RESULTS	レース結果やドライバーズポイントランキングを確認します
PLAYBACK LAST LAP	最終ラップのリプレイを鑑賞します
CONTINUE GP	スケジュール選択画面へ移行します。
RESTART WEEK	同じグランプリを最初からやり直します。
RESTART RACE	同じレースを最初からやり直します
QUIT TO MENU	現在のモードを終了し、最初のモード選択画面に戻ります。

※モードにより選択できない項目もあります。

2. ゲームモードの紹介

EXHIBITIONモード

決勝レースのみを楽しむモードです。





※BROADCASTモード

ドライバーの中からTELEVISION CAMERAMANを選択するとBROADCASTモードになり、AIカーの走行を見ることができます。どのマシンの走行を見るかは、十字キーの上下で切り替えます。
また、Cボタンユニットの上でドライバーの視点（5つ）とTVカメラの視点の切り替えができます。

GRAND PRIXモード

リアルに再現された97年度F1グランプリに参加して、ワールドチャンピオンを目指すモードです。レースのスケジュールは実際のF1のルールにのっとり、練習走行から予選を経て、決勝へ進みます。また97EVENTSをオンにすると、レース中の予選結果や天候、プレイヤー以外のマシンのリタイアが再現されます。



GRAND PRIXのルール

SKILL LEVELでCHAMPIONを選択した場合は、107%ルールが適用されます。
また、QUALIFYINGは飛ばすことができません。

※107%ルール：予選でのプレイヤーのタイムが1位のタイムの107%を超える成績の場合予選落ちになります。

ゲームの進め方



任意のファイルを選択します。
NEW FILEで始める場合はドライバーの選択とレースに関する設定を行います。
ERASEを選択するとセーブしたデータを削除できます。

スケジュールの選択

以下のスケジュールにしたがってレースが行われます。
途中のセッションを飛ばして決勝レースに参加することができますが、
この場合は最後尾からのスタートになります。

※SKILL LEVELでCHAMPIONを選択している場合はQUALIFYING以降を飛ばすことができません。

[illegible]	金曜日に行われる練習走行です。
[illegible]	土曜日に行われる練習走行です。
[illegible]	この予選の成績によって決勝レースのスタート位置が決定します。
[illegible]	ドライバーは最高12周タイムアタックを行い、ベストラップの速いドライバーから上位グリッドに着きます
[illegible]	レース直前に行われる最後の練習走行です
[illegible]	本番のレースです。このレースの成績によってドライバーズポイントが配分されます
[illegible]	全17戦を終えてドライバーズポイントの累計が最も多いドライバーがチャンピオンになります。

セーブについて



各セッションが終わると、自動的にセーブされます。

※GRAND PRIXモードの決勝レースのみスターティンググリッドの紹介があります。
紹介中に3Dスティックを上下に入れると紹介の早送り・停止ができます。

CHALLENGEモード



97年度F1グランプリの史実をモデルにしたシナリオをクリアするモードです。

ゲームの進め方

ファイルを選択します。
ERASEを選択するとセーブしたデータを削除できます。

シナリオの選択

シナリオは以下のジャンルに分けられています。それぞれのジャンルには5つのシナリオがあり、1つのシナリオをクリアすると、次のレベルのシナリオで遊べるようになります。
また、それぞれのシナリオはレースの終了後に達成度によって5点満点で評価されます。



[illegible]　できるだけ多く、または、できるだけ早く順位を上げることを目的としたシナリオです。



[illegible]　ブロックを駆使して、自分の順位を維持することを目的としたシナリオです。



[illegible]　マシントラブルやウエットコンディションのような悪条件下を克服するシナリオです。

※Zトリガーを押すと、シナリオの説明が表示されます。

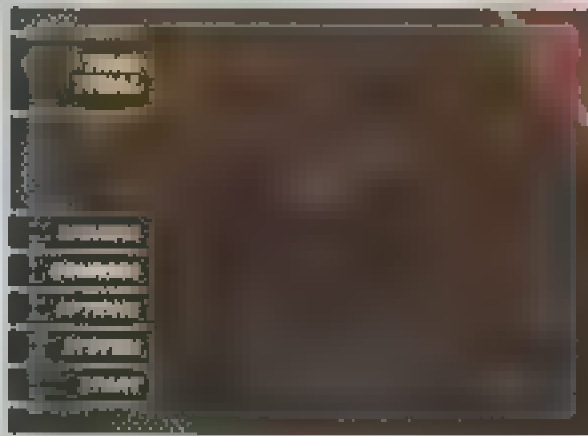
セーブについて

各シナリオ終了時に自動的に結果がセーブされます。

TIME TRIALモード

純粋にドライビングテクニックを磨くためのモードです。プレイヤーのマシンだけが走行します。ゴーストカーと競走することで、より効果的な練習ができます。

ゴーストカーとは



ゴーストカーはプレイヤーのベストラップを再現する半透明のマシンです。
プレイヤーはゴーストカーを追い抜くことによって、自己ベストの更新ができる訳です。
またゴーストカーの設定をINSTRUCTORにすることでAIのゴーストカーと競走することも可能です。

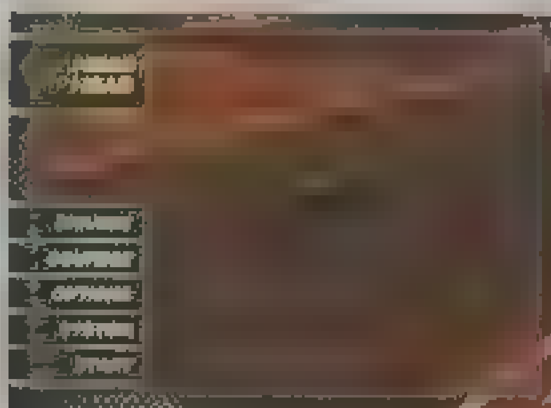
※RACE OPTIONSでゴーストカーの設定を変更できます。

[illegible]

OFF	ゴーストカーを表示しません。
BEST LAP	自己ベストのゴーストカーを表示します。
INSTRUCTOR	AIカーのゴーストカーを表示します。

2 PLAYERモード

他のプレイヤーと対戦するモードです。
ドライバーとコースを選び、PADDOCKでセッティングを調整したらスタートです。



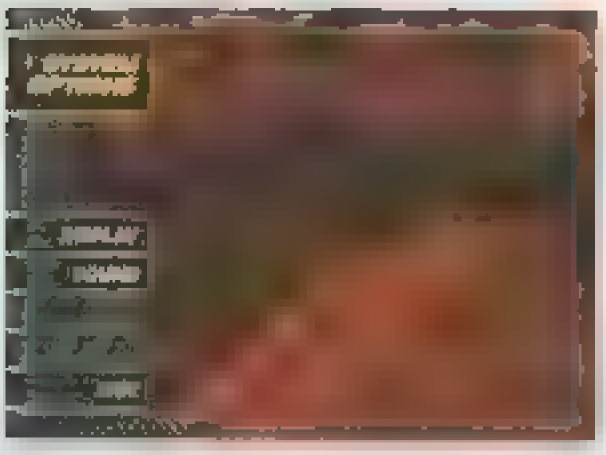


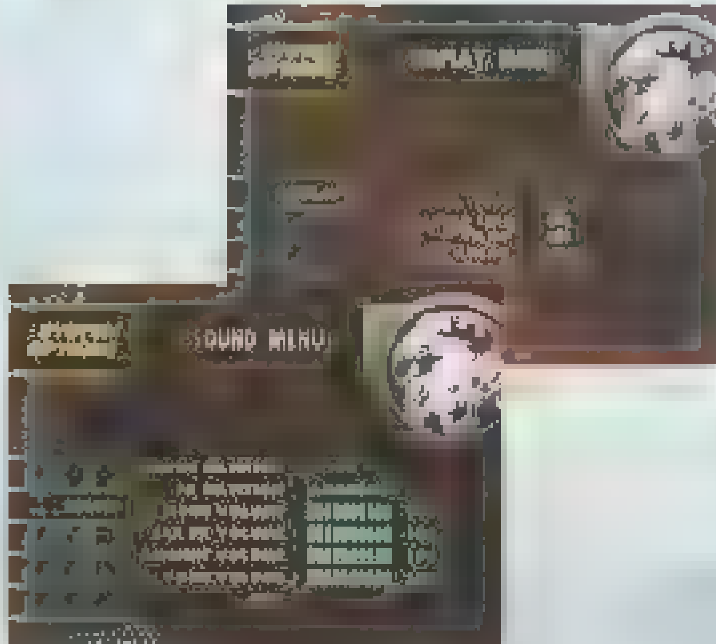
※RACE OPTIONSで、HANDICAPの設定ができます。HANDICAPをオンにすると、負けているプレイヤーのマシンの性能が上がります。
※画面の分割方法はSYSTEM OPTIONSで変更できます。詳しくは、15ページをご覧ください。

注意！ 1周に異常にタイムがかかった場合、AIカーが正常に走行しなくなったり、リプレイが正しく再現されなくなる場合があります。

3. SYSTEM OPTIONSについて

ここでは、ゲームに関するさまざまな設定を変更することができます。





DISPLAY MENU

表示に関する設定が変更できます。

※モードにより選択できない項目もあります。

SPEED TYPE　スピードメーターの単位を変更します
[illegible]が選択できます。

[illegible]　レーシングラインの表示の[illegible]を設定します。

MAP DISPLAY　コース地図の表示を設定します。
[illegible]が選択できます。

[illegible]　テロップの表示の[illegible]OFFを設定します。

[illegible]　コーナリング時のカメラ視線の補正を設定します。
[illegible]ではコーナリング中に視線を補正、[illegible]では
コーナーの手前で補正されます。OFFでは補正されません。

[illegible]　対戦プレイの画面分割の方法を設定します。
[illegible]（縦分割）/[illegible]（横分割）が選択できます。

SOUND MENU

サウンドに関する設定が変更できます。

MUSIC SELECTION：　BGMが試聴できます。
3Dスティックの左右でBGMを選択して Aボタンを押します。
（十字キーでの操作も可能です。）

FX SELECTION：　効果音が試聴できます。
3Dスティックの左右で効果音を選択して Aボタンを押します

MUSIC VOLUME：　BGMの音量を調節します。

[illegible]　マシンの効果音の音量を調節します。

[illegible]　コースの効果音の音量を調節します。

[illegible]　ピット無線の音量を調節します。

4. チーム、ドライバーの紹介

■データの見方

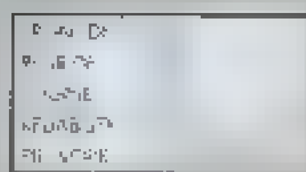
FRONT / REAR DF：マシンの前部と後部のダウンフォースを表します。
ENGINE：エンジンのパワーを表します。
RELIABILITY：エンジンの信頼性（ブローしにくい）を表します。
※プレイヤーのマシンはブローしません。
PIT WORK：ピットイン作業の能力を表します。
SPEED：ドライバーのスピード能力を表します。
CORNER：ドライバーのコーナリング能力を表します。
AGGRESSIVE：ドライバーのレース中のバトルにおける積極性を表します。
RAIN：雨のコンディションでの強さを表します。

チーム及びドライバーのデータに関しては、1997年12月31日現在のものを使用しています。

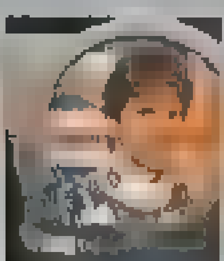
■ARROWS / アロウズ



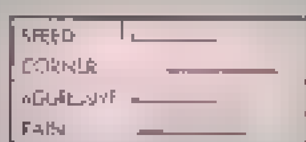
エンジン　YAMAHA OX11A V10
97年度チーム成績
順位 ―――― 8
優勝回数 ―――― 0
コンストラクターズポイント ―― 9



Damon HILL / デイモン・ヒル



生年月日	1960年　9月17日
国籍	イギリス
F1デビュー	1992年
出走回数	84回
ポールポジション	20回
優勝回数	21回



Pedro DINIZ / ペドロ・ディニス



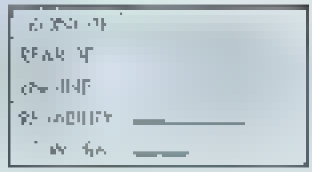
生年月日	1970年　5月22日
国籍	ブラジル
F1デビュー	1995年
出走回数	50回
ポールポジション	0回
優勝回数	0回



■WILLIAMS / ウィリアムズ



エンジン	RENAULT RS9 V10
97年度チーム成績	
順位	1
優勝回数	8
コンストラクタ　ズポイント	123



Driver WILLIAMS / ドライバー・ウィリアムズ



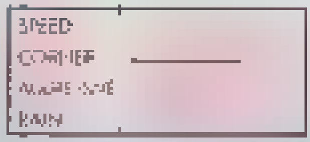
生年月日	?
国籍	?
F1デビュー	?
出走回数	?
ポールポジション	?
優勝回数	?



Heinz-Harald FRENTZEN / ハインツ ハラルド・フレンツェン



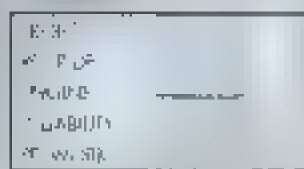
生年月日	1967年　5月18日
国籍	ドイツ
F1デビュー	1994年
出走回数	65回
ポールポジション	1回
優勝回数	1回



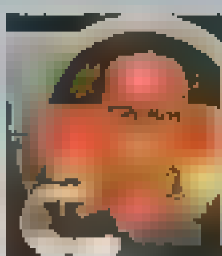
■FERRARI / フェラーリ



エンジン	FERRARI 046/2 V10
97年度チーム成績	
順位	2
優勝回数	[illegible]
コンストラクタ　ズポイント	102



Michael SCHUMACHER / ミハエル・シューマッハー



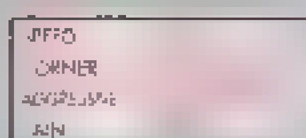
生年月日	1969年　1月　3日
国籍	ドイツ
F1デビュー	1991年
出走回数	102回
ポールポジション	17回
優勝回数	27回



Edie IRVINE / エディー・アーバイン



生年月日	1965年11月10日
国籍	イギリス
F1デビュー	1993年
出走回数	65回
ポールポジション	0回
優勝回数	0回



■BENETTON / ベネトン



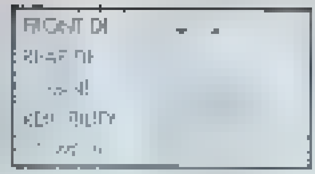
エンジン　RENAULT RS9 V10

97年度チーム成績

順位　3

優勝回数　1

コンストラクタ　ズポイント　67



Jean ALESI / ジャン・アレジ



生年月日　1964年　6月11日

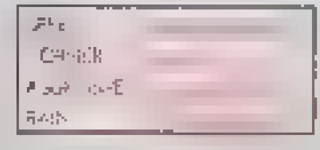
国籍　フランス

F1デビュー　1989年

出走回数　135回

ポールポジション　2回

優勝回数　1回



Gerhard BERGER / ゲルハルト・ベルガー



生年月日　1959年　8月27日

国籍　オーストリア

F1デビュー　1984年

出走回数　210回

ポールポジション　12回

優勝回数　10回



■McLAREN / マクラーレン



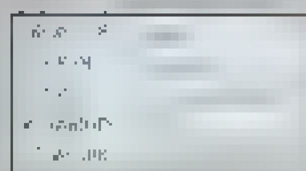
エンジン　MERCEDES BENZ F0110E v10

97年度チーム成績

順位　4

優勝回数　3

コンストラクターズポイント　63



Mika HAKKINEN / ミカ・ハッキネン



生年月日　1968年　9月28日

国籍　フィンランド

F1デビュー　1991年

出走回数　96回

ポールポジション　1回

優勝回数　1回



David COULTHARD / デビッド・クルサード



生年月日　1971年　3月27日

国籍　イギリス

F1デビュー　1994年

出走回数　58回

ポールポジション　5回

優勝回数　3回



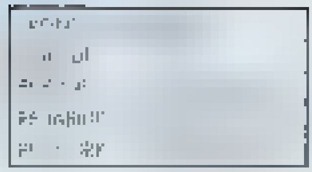
■JORDAN / ジョーダン



エンジン　PEUGEOT A14 EV4 V10

97年度チーム成績

順位	5
優勝回数	0
コンストラクターズポイント	33



Ralf SCHUMACHER / ラルフ・シューマッハー



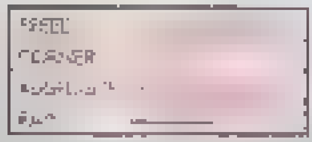
生年月日	1975年 6月30日
国籍	ドイツ
F1デビュー	1997年
出走回数	17回
ポールポジション	0回
優勝回数	0回



Giancarlo FISICHELLA / ジャンカルロ・フィジケラ



生年月日	1973年 1月14日
国籍	イタリア
F1デビュー	1996年
出走回数	25回
ポールポジション	0回
優勝回数	0回



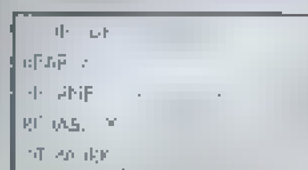
■PROST / プロスト



エンジン　MUGEN-HONDA MF 301HB V10

97年度チーム成績

順位	6
優勝回数	0
コンストラクターズポイント	21



Olivier PANIS / オリビエ・パニス



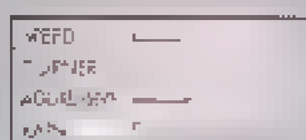
生年月日	1966年 9月 2日
国籍	フランス
F1デビュー	1994年
出走回数	59回
ポールポジション	0回
優勝回数	1回



Shinji NAKANO / 中野 信治



生年月日	1971年 4月 1日
国籍	日本
F1デビュー	1997年
出走回数	17回
ポールポジション	0回
優勝回数	0回



■SAUBER / ザウバー



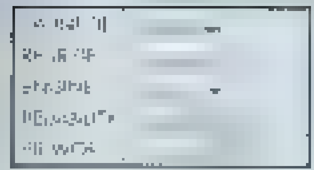
エンジン　PETRONAS V10

97年度チーム成績

順位　7

優勝回数　0

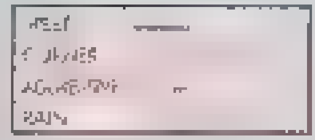
コンストラクターズポイント　16



Johnny HERBERT / ジョニー・ハーバート



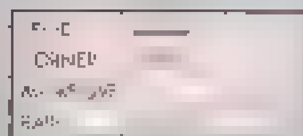
生年月日	1964年 6月25日
国籍	イギリス
F1デビュー	1989年
出走回数	113回
ポールポジション	0回
優勝回数	2回



Nicola LARINI / ニコラ・ラリーニ



生年月日	1964年 3月19日
国籍	イタリア
F1デビュー	1987年
出走回数	49回
ポールポジション	0回
優勝回数	0回



■TYRRELL / ティレル



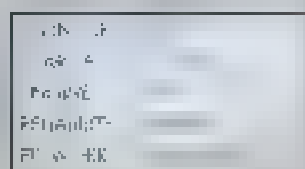
エンジン　FORD COSWORTH ED 5 V8

97年度チーム成績

順位　10

優勝回数　0

コンストラクターズポイント　2



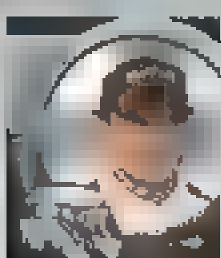
Jos VERSTAPPEN / ヨス・フェルスタッペン



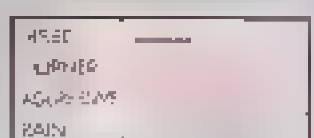
生年月日	1972年 3月 4日
国籍	オランダ
F1デビュー	1994年
出走回数	48回
ポールポジション	0回
優勝回数	0回



Mika SALO / ミカ・サロ



生年月日	1966年11月30日
国籍	フィンランド
F1デビュー	1994年
出走回数	52回
ポールポジション	0回
優勝回数	0回



■MINARDI / ミナルディ



エンジン　HART 830 AV7 V8
97年度チーム成績
順位 ―― 11
優勝回数 ―― 0
コンストラクターズポイント ―― 0



Ukyo KATAYAMA / 片山 右京



生年月日	1963年　5月29日
国籍	日本
F1デビュー	1992年
出走回数	95回
ポールポジション	0回
優勝回数	0回



Jarno TRULLI / ヤルノ・トゥルーリ



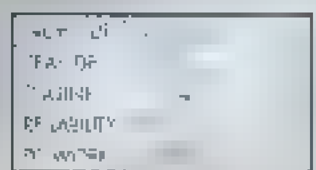
生年月日	1974年　7月13日
国籍	イタリア
F1デビュー	1997年
出走回数	14回
ポールポジション	0回
優勝回数	0回



■STEWART / スチュワート



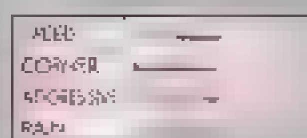
エンジン　FORD ZETEC-R V10
97年度チーム成績
順位 ―― 9
優勝回数 ―― 0
コンストラクターズポイント ―― 6



Rubens BARRICHELLO / ルーベンス・バリチェッロ



生年月日	1972年　5月23日
国籍	ブラジル
F1デビュー	1993年
出走回数	81回
ポールポジション	1回
優勝回数	0回



Jan MAGNUSSEN / ヤン・マグヌッセン



生年月日	1973年　7月　4日
国籍	デンマーク
F1デビュー	1995年
出走回数	18回
ポールポジション	0回
優勝回数	0回



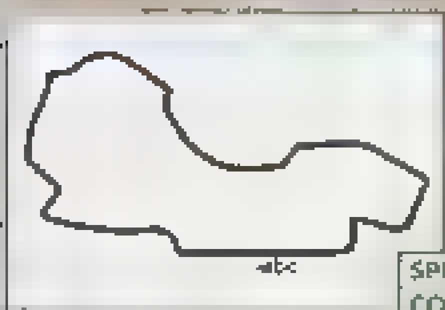
5. コースの紹介

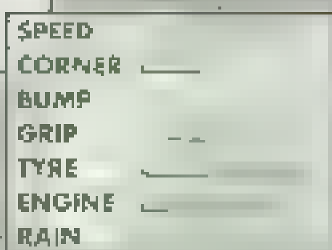
■データの見方

SPEED：この評価が高いほど　高速なサーキットです。
CORNER：サーキットにレイアウトされたコーナーの程度を表します。
BUMP：サーキットの起伏の程度を表します。
GRIP：路面のグリップ力の高さを表します。
TYRE：タイヤへの負担の軽さを表します。
ENGINE：エンジンへの負担の軽さを表します。
RAIN：天候の崩れやすさを表します。

1. オーストラリアGP / GRAND PRIX OF AUSTRALIA

[illegible]





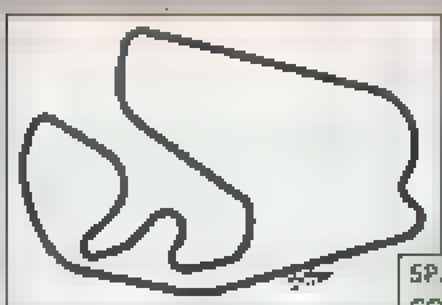
開催日	1997年　3月　9日
距離	5.302 Km
周回数	58周

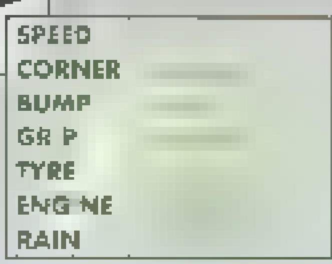
1997年結果

1. D.COULTHARD	McLAREN
2. M.SCHUMACHER	FERRARI
3. M.HAKKINEN	McLAREN

2. ブラジルGP / GRAND PRIX OF BRAZIL

インテルラゴス / Interlagos





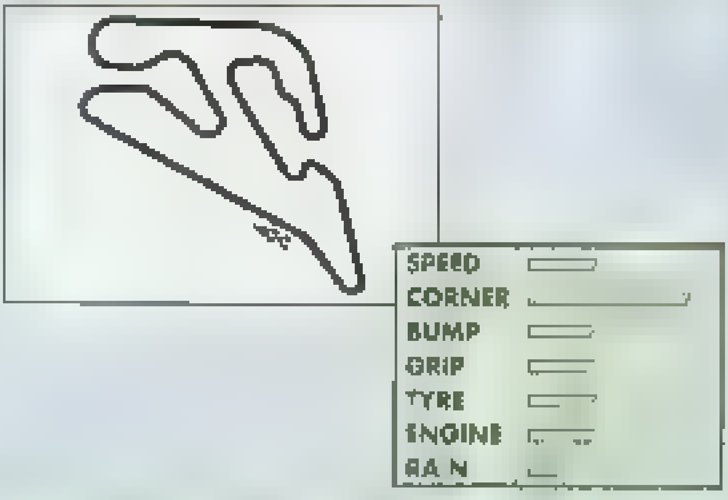
開催日	1997年　3月30日
距離	4.292 Km
周回数	72周

1997年結果

1. J.VILLENEUVE	WILLIAMS
2. G.BERGER	BENETTON
3. O.PANIS	PROST

3. アルゼンチンGP / GRAND PRIX OF ARGENTINA

ブエノス・アイレス / Buenos Aires



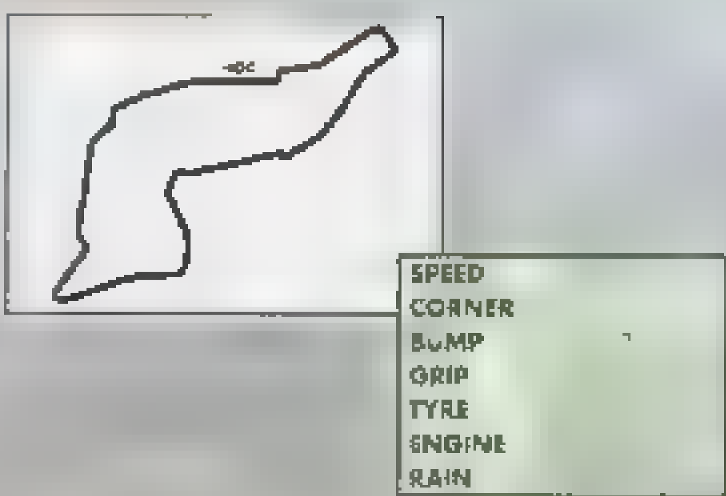
開催日	1997年　4月13日
距離	4.259 Km
周回数	72周

1997年結果

1. J.VILLENEUVE	WILLIAMS
2. E.IRVINE	FERRARI
3. R.SCHUMACHER	JORDAN

4. サンマリノGP / GRAND PRIX OF SAN MARINO

イモラ / Imola



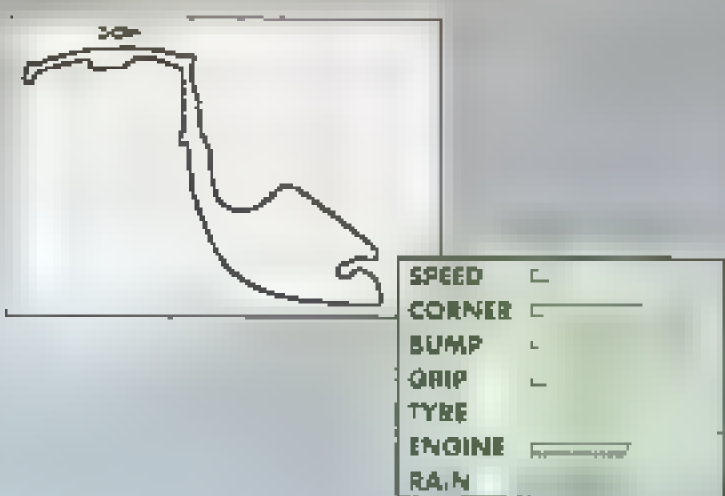
開催日	1997年　4月27日
距離	4.930 Km
周回数	62周

1997年結果

1. H.FRENTZEN	WILLIAMS
2. M.SCHUMACHER	FERRARI
3. E.IRVINE	FERRARI

5. モナコGP / GRAND PRIX OF MONACO

モンテカルロ / Monte Carlo



開催日	1997年　5月11日
距離	3.367 Km
周回数	78周

1997年結果

1. M.SCHUMACHER	FERRARI
2. R.BARRICHELLO	STEWART
3. E.IRVINE	FERRARI

6. スペインGP / GRAND PRIX OF SPAIN

バルセロナ / Barcelona



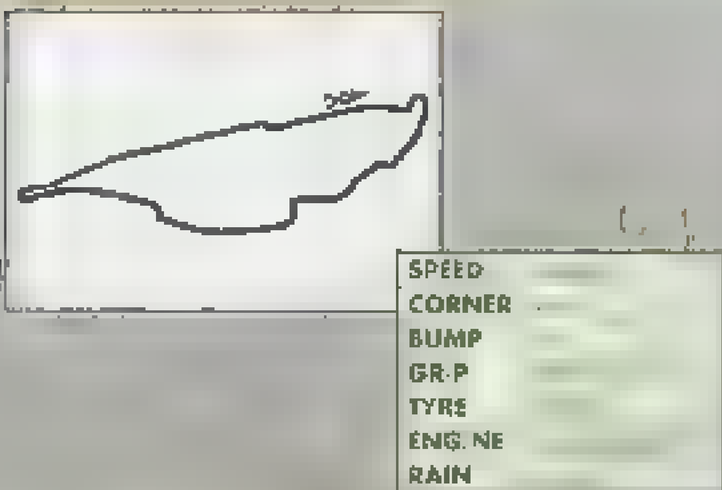
開催日	1997年 5月25日
距離	4.728 Km
周回数	65周

1997年結果

1. J.VILLENEUVE	WILLIAMS
2. O.PANIS	PROST
3. J.ALESI	BENETTON

7. カナダGP / GRAND PRIX OF CANADA

モントリオール / Montreal



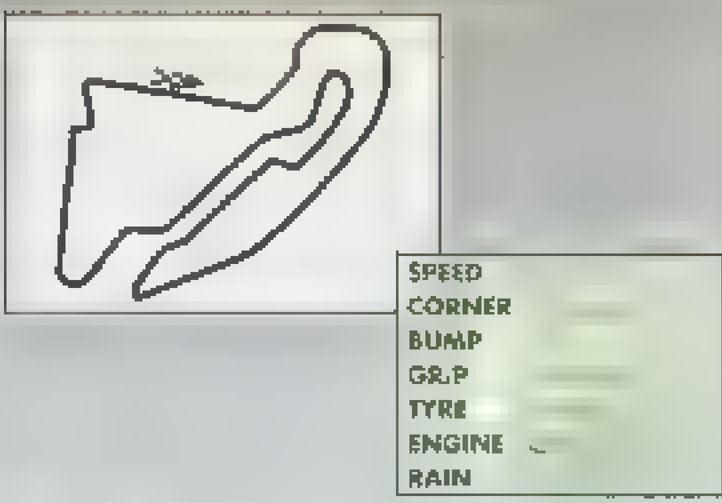
開催日	1997年 6月15日
距離	4.421 Km
周回数	69周

1997年結果

1. M.SCHUMACHER	FERRARI
2. J.ALESI	BENETTON
3. G.FISICHELLA	JORDAN

8. フランスGP / GRAND PRIX OF FRANCE

マニ・クール / Magny Cours



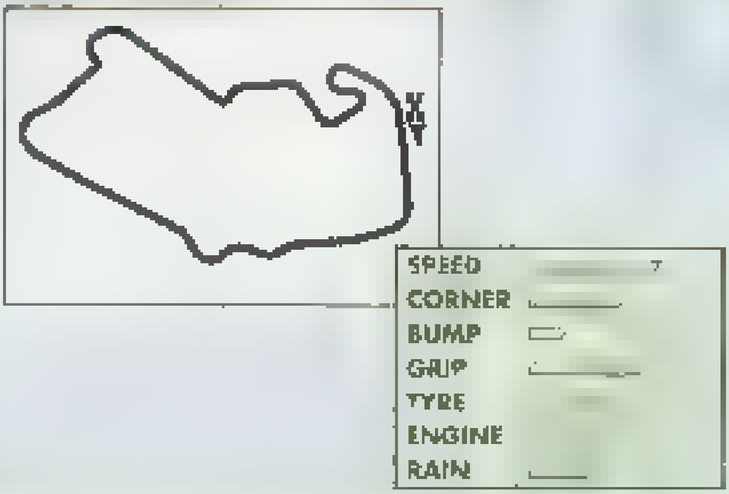
開催日	1997年 6月29日
距離	4.250 Km
周回数	72周

1997年結果

1. M.SCHUMACHER	FERRARI
2. H.FRENTZEN	WILLIAMS
3. E.IRVINE	FERRARI

9. イギリスGP / GRAND PRIX OF BRITAIN

シルバーストーン / Silverstone



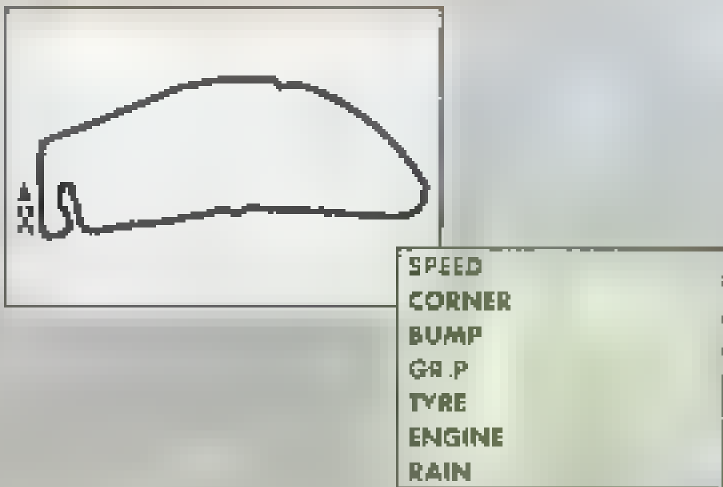
開催日	1997年 7月13日
距離	5.140 Km
周回数	59 周

1997年結果

1. J.VILLENEUVE	WILLIAMS
2. J.ALESI	BENETTON
3. A.WURZ	[redacted]

10. ドイツGP / GRAND PRIX OF GERMANY

ホッケンハイム / Hockenheim



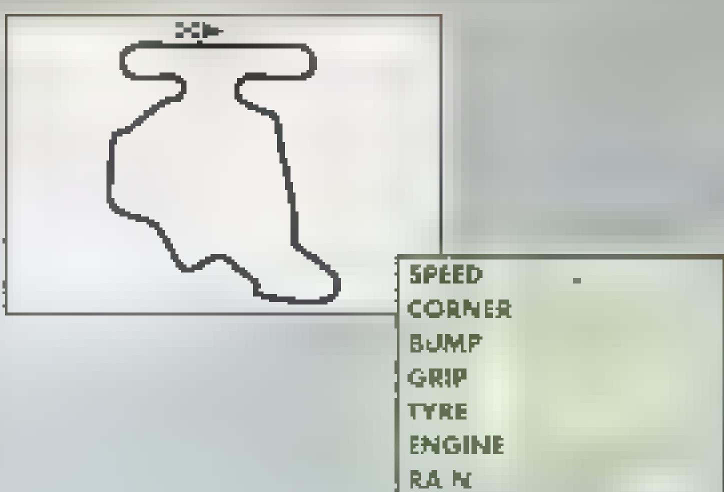
開催日	1997年 7月27日
距離	6.823 Km
周回数	45周

1997年結果

1. G.BERGER	BENETTON
2. M.SCHUMACHER	FERRARI
3. M.HAKKINEN	McLAREN

11. ハンガリーGP / GRAND PRIX OF HUNGARY

ハンガロリンク / Hungaroring



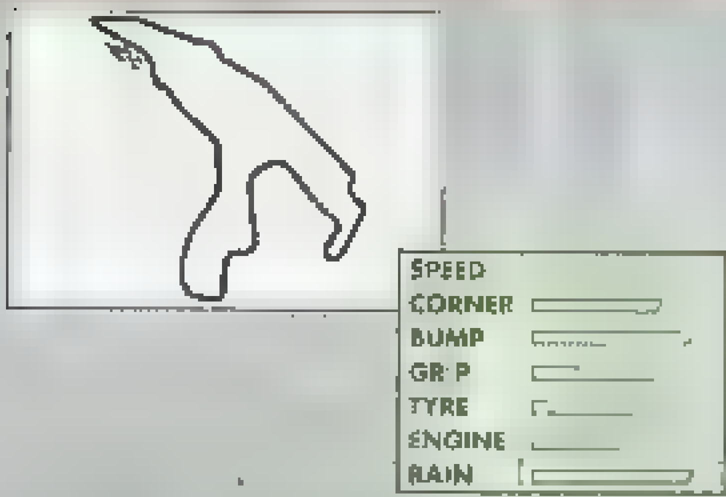
開催日	1997年 8月10日
距離	3.968 Km
周回数	77周

1997年結果

1. J.VILLENEUVE	WILLIAMS
2. D.HILL	ARROWS
3. J.HERBERT	SAUBER

12. ベルギーGP / GRAND PRIX OF BELGIUM

スパ・フランコルシャン / Spa-Francorchamps



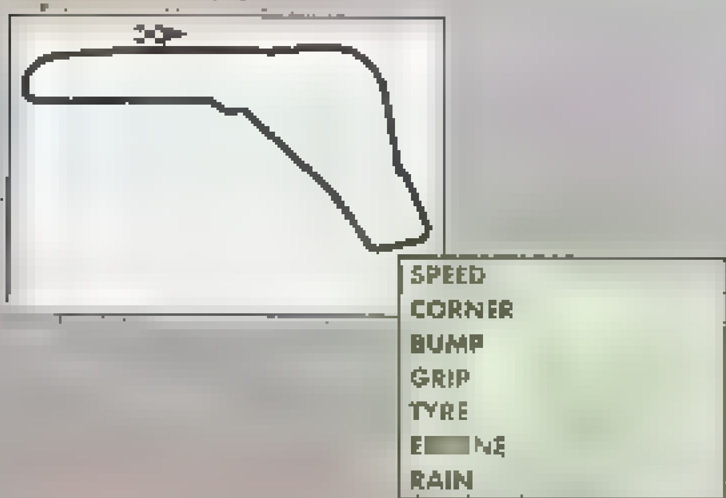
開催日　1997年　8月24日
距離　6.968 Km
周回数　44周

1997年結果

1. M.SCHUMACHER	FERRARI
2. G.FISICHELLA	[illegible]
3. H.FRENTZEN	WILLIAMS

13. イタリアGP / GRAND PRIX OF ITALY

モンツァ / Monza



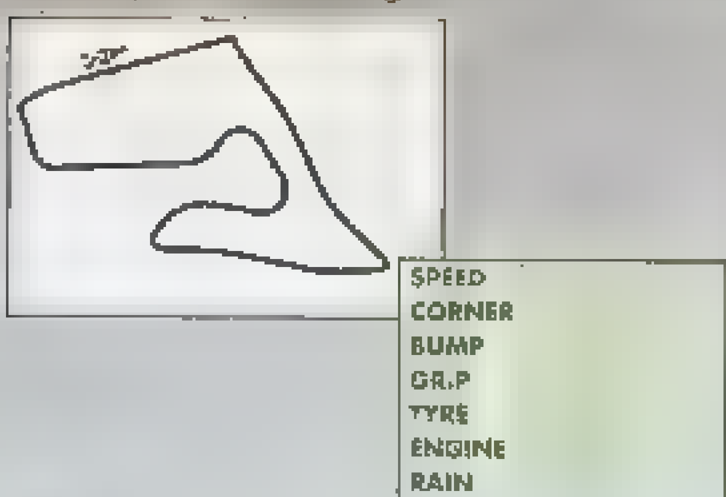
開催日　1997年　9月　7日
距離　5.770 Km
周回数　53周

1997年結果

1. D.COULTHARD	McLAREN
2. J.ALESI	BENETTON
3. H.FRENTZEN	WILLIAMS

14. オーストリアGP / GRAND PRIX OF AUSTRIA

A1リンク / A1-Ring



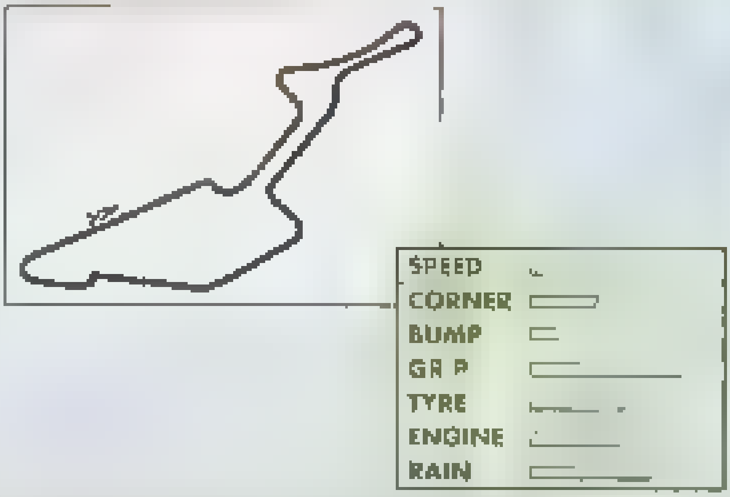
開催日　1997年　9月21日
距離　4.319 Km
周回数　71周

1997年結果

1. J.VILLENEUVE	WILLIAMS
2. D.COULTHARD	McLAREN
3. H.FRENTZEN	WILLIAMS

15. ルクセンブルグGP / GRAND PRIX OF LUXEMBOURG

ニュルブルクリンク / Nurburgring



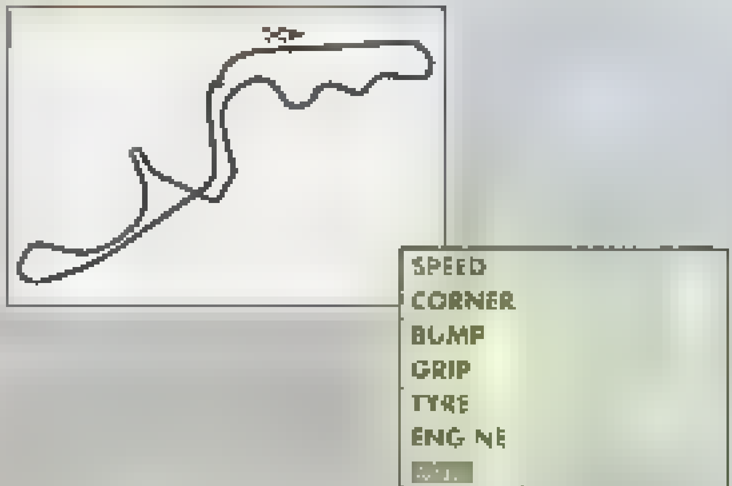
開催日	1997年 9月28日
距離	4.556 Km
周回数	67周

1997年結果

1. J.VILLENEUVE	[illegible]
2. J.ALESI	[illegible]
3. H.FRENTZEN	WILLIAMS

16. 日本GP / GRAND PRIX OF JAPAN

鈴鹿 / SUZUKA



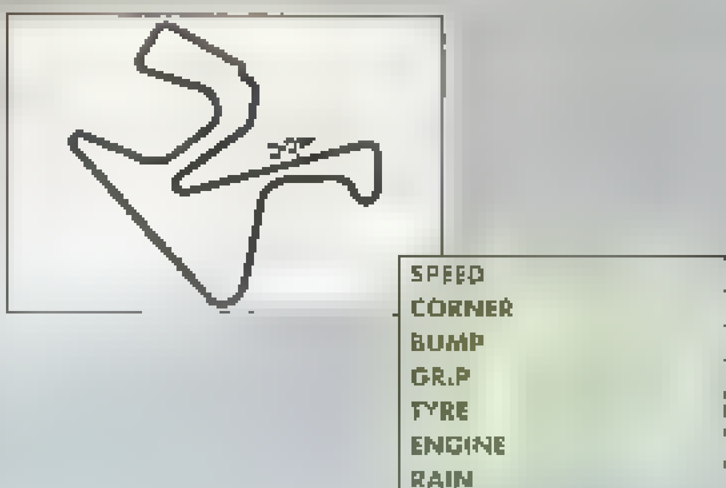
開催日	1997年10月12日
距離	5.864 Km
周回数	53周

1997年結果

1. M.SCHUMACHER	FERRARI
2. H.FRENTZEN	WILLIAMS
3. E.IRVINE	FERRARI

17. ヨーロッパGP / GRAND PRIX OF EUROPE

ヘレス / Jerez



開催日	1997年10月26日
距離	4.428 Km
周回数	69周

1997年結果

1. M.HAKKINEN	McLAREN
2. D.COULTHARD	McLAREN
3. J.VILLENEUVE	WILLIAMS

INFORMATION

振動パックについて



振動パックで"シビレる"プレイ

このゲームは別売の『振動パック』に対応しています。振動パックをコントローラにセットすれば、操作しているマシンが衝撃を受けたときにコントローラが振動するので、まるで「F1ドライバー」になったような感覚でプレイすることができます。

希望小売価格　1,400円（税別）　NUS-013

※振動パックは対戦プレイにも対応しています。各コントローラにセットすれば、それぞれのプレイヤーが振動を体感することができます。

振動パックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。

◇ご使用の前には、必ず振動パックの取扱説明書をよくお読みください。
◇振動パックの抜き差しは、NINTENDO 64本体の電源を切った状態で行ってください。
◇乾電池の取り扱いにご注意ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。また当社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

このマークは無許可での
ゲームソフトの中古売買を
禁止するマークです。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。

このカセット内部には、ゲームの途中経過などをセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。特にセーブ中に電源OFFやリセットを行うと、データが消えてしまいますので絶対にしないでください。なお、いったん消えてしまったデータは復元できません。また紛失したデータに関しては責任を負いかねます。
※リチウム電池は有償で交換させていただきます。

任天堂株式会社 お客様ご相談窓口

京都(本社)	〒605-8660	京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL.(075)541-6113
東京サービスセンター	〒101-0041	東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 TEL.(03)3254-1647
大阪サービスセンター	〒531-0074	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 TEL.(06)376-5970
名古屋サービスセンター	〒451-0041	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 TEL.(052)571-2506
岡山サービスセンター	〒700-0026	岡山市奉還町4丁目4番11号 TEL.(086)252-2038
札幌サービスセンター	〒060-0009	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 TEL.(011)612-6930

●電話受付時間 月～金 午前9時～午後5時(土、日、祝日、会社特休日を除く)
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。
※1999年1月1日から大阪サービスセンターの電話番号が変わります。

F-1 WORLD GRAND PRIX

エフワン　ワールド　グランプリ

操作一覧表

NINTENDO[64]

ゲームの詳しい内容については、取扱説明書をお読みください。
また、この操作一覧表はカセットと共に大切に保管してください。

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY Nintendo

PUBLISHED AND CO-DEVELOPED BY VIDEO SYSTEM

CO-DEVELOPED BY

Lトリガー

◆シフトダウン（マニュアル

◆バック（Lトリガー＋Aボ

■バック（Lトリガー＋3Dス



十字キー

◆ステアリング

●BROADCASTモードでの撮影するマシンの順位切り替え

Zトリガー

◆シフトダウン（マニュアルトランスミッション使用時）

◆バック（Zトリガー＋Aボタン）

■バック（Zトリガー＋3Dスティック上）

3Dスティック

◆ステアリング

■上：アクセル　　■下：ブレーキ

《テクニック》

ますアリング：3Dスティック斜め下に入力すると、通常より小さくコーナーを曲がることができ

フルアクセル：Aボタンを素早く2回押すと、急加速できます。

アンチロックブレーキ：Bボタンを素早く2回押すと、アンチロックブレーキとなりスピンを防げ

トランスミッション使用時)

タン)

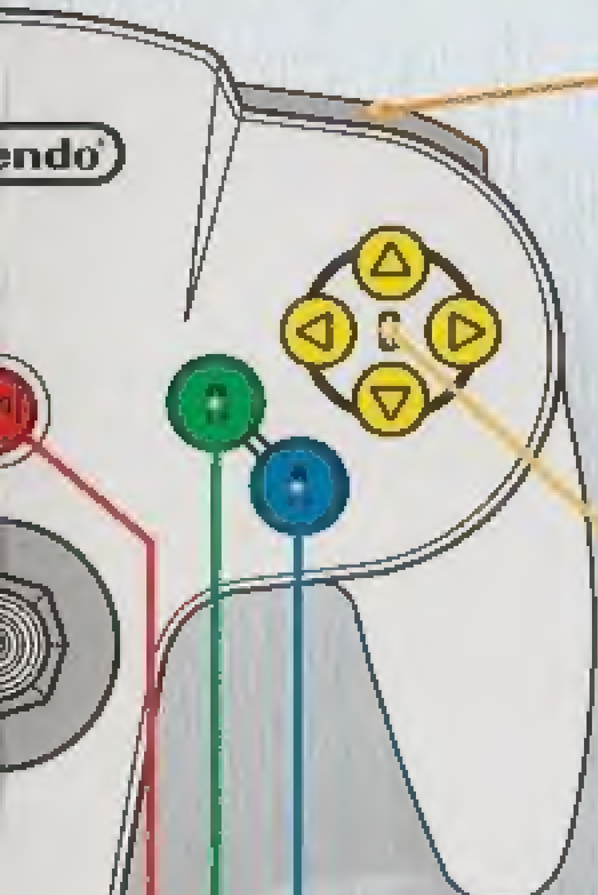
スティック上)

コントローラタイプの設定

STANDARDの場合：◆

WHEELの場合：■

STANDARD・WHEEL共通：●



Rトリガー

●シフトアップ(マニュアルトランスミッション使用時)

Cボタンユニット

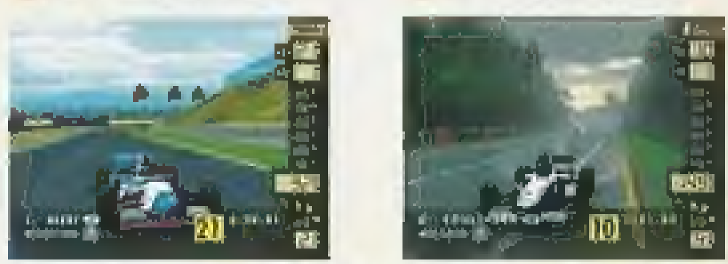
●上：視点切り替え



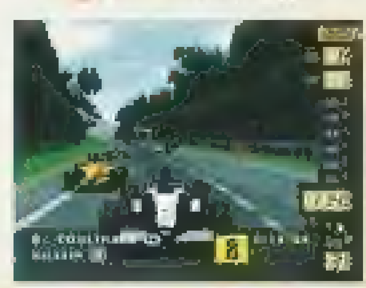
リア視点　リア・ハイ視点　ノーズ視点

ドライバー視点　オンボード視点

●左：左後方視点　●右：右後方視点



●下：後方視点



Aボタン

◆アクセル

Bボタン

◆ブレーキ

スタートボタン

●ポーズ(一時中断)

ます。

ます。

ゲームモードの紹介

EXHIBITIONモード



決勝レースのみを楽しむモードです。

ドライバーの中からTELEVISION CAMERAMANを選択するとAIカーの走行を観戦するBROADCASTモードが楽しめます。BROADCASTモードでも視点切り替えが可能な上、さらに十字キーで撮影するマシンの順位を選択できます。



GRAND PRIXモード

リアルに再現された97年度F1グランプリに参加しワールドチャンピオンを目指すモードです。



CHALLENGEモード

97年度F1グランプリの史実をモデルにしたシナリオをクリアするモードです。

モードにはOFFENSE・DEFENSE・TROUBLEの3種があります。



TIME TRIALモード

プレイヤーのマシンだけが走行するドライビングテクニックを磨くためのモードです。

ゴーストカー（プレイヤーのベストラップを再現する半透明のマシン）と競争することで、より効果的な練習ができます。

2 PLAYERモード



他のプレイヤーと対戦するモードです。

画面表示は上下2分割または左右2分割を選択できます。

ゲーム画面の見方



1. 順位の表示
2. 現在の周回数
3. ワーニングランプ
   - SUS：　サスペンションの損傷
   - TYR：　タイヤの磨耗
   - AER：　ウイングの破損
   - GER：　ギアの損傷
   - ENG：　エンジンのダメージ
   - FUL：　燃料の残量
4. スピードメーター
5. タコメーター
6. シフトポジション（ギアの位置）
7. テロップ（ラップタイム、区間タイムなどの情報が表示されます。）
8. フラッグ

パドック画面の見方



1. **TELEMETRY：**
   テレメーターを表示して、自分の走行を解析できます。
2. **RESULTS：**
   現時点のプレイヤーの成績が確認できます。
3. **LOAD：**
   セッティングの変更やセーブしたセッティングのロードを行います。
4. **SAVE：**
   作成したセッティングをセーブすることができます。

FUEL：　燃料の量を調節します。

TYRE：　タイヤの種類を選択します。

F-WING, R-WING：　フロントとリアウイングの角度の設定をし、ダウンフォースを調節します。

GEAR：　ギアの種類を変更し、マシンの加速性能と最高速度を調節します。

SUSP：　サスペンションの種類を選択します。

STEERING：　ステアリング比を変更します。

この64（ロクヨン）マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。

PUBLISHED AND CO-DEVELOPED BY

VIDEO SYSTEM

CO-DEVELOPED BY

PARADIGM ENTERTAINMENT

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY

任天堂株式会社

〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地 TEL (075)541-6113(代)